

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#147

Bomberman C64

Grand Prix Circus 2

Project Quest

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Giugno 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 6

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis





EDITORIALE NUMERO 147

Un numero di Giugno che inizia in maniera letteralmente esplosiva e come immaginavo un altro gioco “caldo” che in qualche modo è in tema con la stagione anche se non esattamente legato all’estate. Sono rimasto impressionato lo scorso numero e di nuovo pure oggi. Sono sicuro che anche voi la pensate allo stesso modo.

Un numero strano perché non avevo preparato un gioco per Amiga e Atari ST e quindi non ce ne sono e ho ripiegato per PC-98 e X68000, per finire con il Macintosh. Amiga c’è in un gioco recente e poi ritorna insieme l’ST nei ripescaggi.

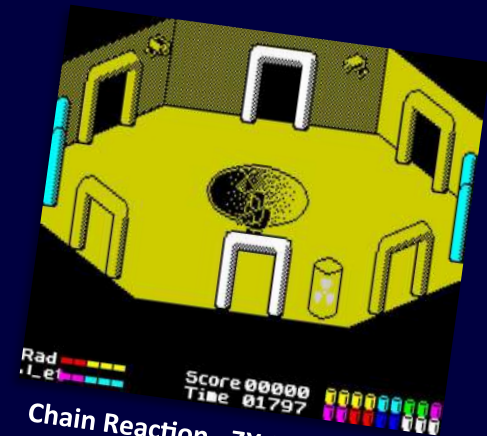
Una novità da questo mese è l’aggiunta di pubblicità storiche casuali oppure a tema con la pagina di chiusura. Se la cover finale riguarda un gioco di una piattaforma cercherò di mettere una pubblicità storica di quella piattaforma, oppure una foto della scatola del computer o della console.

Buona lettura



Wizard of Wor - Commodore 64

Un gioco che a prima vista e senza averlo mai visto sembra un altro clone di Berzerk o comunque gli assomiglia parecchio. Rimanete sintonizzati per scoprire se lo è oppure no.



Chain Reaction - ZX Spectrum

I giochi con grafica isometrica sono sempre molto interessanti da giocare. Ne sono usciti tanti anche famosi, ma non tutti noi abbiamo avuto la possibilità di giocarli quando erano disponibili.



Spot Cop - Commodore 128

E' un gioco Dual Boot che significa che è sia per il Commodore 64 sia nativo per il Commodore 128 senza passare dalla modalità C64. E' un gioco di piattaforme, ma non lo conosco.



Fantome City - Amstrad CPC

E' uno sparatutto in prima persona in cui vedete sullo schermo la pistola e con questa dovete uccidere i vostri nemici. Non male la grafica e... scopritelo nel numero #148



Frantic - MSX2

Uno strano gioco di piattaforme dal contenuto spettrale e dell'orrore. Bella la grafica molto colorata e ben disegnata



Gruppe - Sharp X1

Di certo l'ho scelto per la grafica molto appariscente e colorata, ma non so altro e mi auguro sia divertente da giocare. Che bello cercare e scoprire giochi, a me, totalmente sconosciuti.



Sofia - MSX

Dovrebbe essere un gioco di piattaforme per l'MSX1, ma richiede 128k di memoria e anche 512k di memoria esterna. Sono sicuro che era siete curiosi di sapere tutto su questo titolo.



I.Q. Baseball - Atari 8-Bit

La grafica non sembra tanto bella e da questa non sembra avere una grande giocabilità. Di solito i giochi sportivi con questa visuale sono quelli che sorprendono per una qualità generale stupenda e una giocabilità straordinaria.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



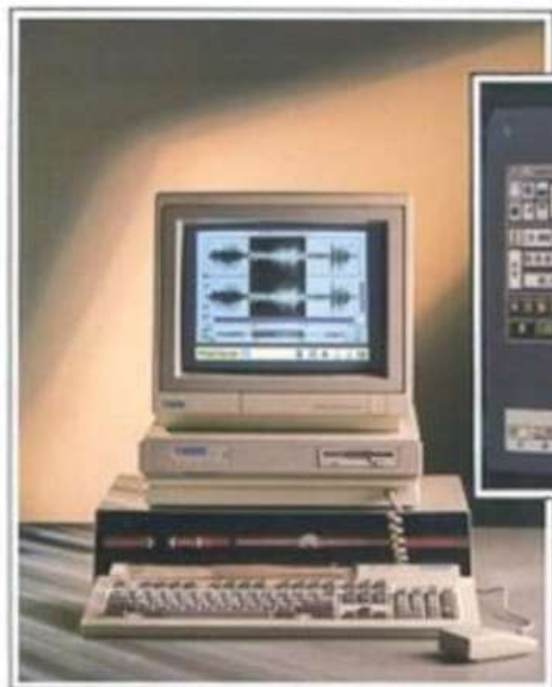
4 Soccer Simulators: 11-A-Side Soccer	ZX Spectrum	13
Arcade Time	Commodore 64	25
Astro-Blast	TRS-80 CoCo	15
Bill Elliott's NASCAR Challenge	Macintosh 68k	21
Bombberman C64	Commodore 64	10
Fantome	Amstrad CPC	12
Final Fight (Parte 2: Commenti)	Ripescaggio	32-33
Flight Path 737	Ripescaggio	36
FM 1-2-3	MSX2	16
Formula X	X68000	20
Game Over II	Commodore 64	11
Golfmania	Master System	39
Grand Prix Circus 2	PC-98	19
Mobile Suit Gundam Z	Sharp X1	14
Monkey Academy	ColecoVision	38
Project Quest	Amiga	23
Reflex	MSX	25
Safari Race	SG-1000	38-39
Saracen	Apple II	17
T-Rex 64	Commodore 64	23
Tonne	Ti99/4A	26
Touthankhamon	Thomson MO6	26
Tower FRA	Ripescaggio	35
Tracon	Ripescaggio	34
World of Flight	Ripescaggio	44

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

Acorn

a sampling of synthesising technology



Acorn Archimedes Series

The Acorn Archimedes and A3000 computers are different from any other computer currently used within the music industry as their utilization of new technology greatly increases their performance over others. At the heart of this technology lies the 32-bit Acorn Reduced Instruction Set Chip (RISC), capable of executing an average of 4 mips (Million instructions per second).

Once applied to professional music the Archimedes multi-tasking environment provides the power required to sequence, sample and edit simultaneously.

Armadillo A616 Stereo Sampler

- Sixteen bit Stereo Sampler
- Edits Sections whilst Sample is still running
- Real time graphical editing
- Multiple Samples may be merged to form one Sample
- The A616 is the INITIAL Component of Direct to Disc recording system (due for release early next year)
- Multiple Samples may be viewed and edited simultaneously
- Operates under windows environment
- 19" rack mountable (1U)

Pandora's Inspiration

- 8 track Subgroup mixer with real-time record and mute facility
- Graphical and numerical real-time editing
- Midi patching
- Track splitting accuracy to 1ms in 80 minutes
- 256 tracks per reel
- 99 reels available
- Multiple edit functions may be performed simultaneously

Edit functions include:

- Push/pull quantisation
- Variable density quantisation
- Merge/unmerge all data types
- Vertical and horizontal compression/expansion

Acorn Music Systems are only available through the
Hughes Aircraft Division UK dealer network.

For more information
please telephone
our number

744
clear
free

tails

Bomberman C64

to, ma aumenta il numero di quelli sullo schermo (avete un tempo limite per uscire dal livello in corso). Se per sbaglio colpite con una bomba la porta d'uscita allora sono guai seri perché escono dei mostri velocissimi che vi cercano. Dovete scappare, cercare di distruggerli, fare attenzione agli altri e non rimanere vittima delle vostre bombe. Quando quasi tutti i nemici attraversano i muri di mattoni diventa un problema.

Devo dire che anche questo titolo mi ha entusiasmato ed emozionato tantissimo perché anche nel suo stile sembra anche meglio dell'originale con una bella melodia iniziale davvero carina. Ottima la grafica durante la partita, musica ed effetti sonori e anche le animazione sono tutte di altissima qualità.

Come anticipato nello scorso numero ecco un altro gioco fortemente ispirato a *Bomberman* e graficamente molto simile a *Bomberland* anche se è uscito molti anni prima e da un altro gruppo di programmatori. Di certo quando si tratta sostanzialmente di cloni dell'originale anche la trama rimane la stessa o comunque non è più importante

distruggere.

Avete un tempo limitato per finire il livello e a differenza del gioco originale e dell'altro recensito il numero scorso potete mettere fin da subito due bombe.

I nemici normali sono tranquilli e raramente vi mettono in difficoltà e più delle volte sarete voi stessi a perdere una vita perché rimanete bloccati da una bomba che mettete cercando di stanare l'ultimo di questi che fa di tutto per evitare la distruzione.

Dal secondo livello in poi le cose cambiano perché ci sono fin da subito anche i mostri che possono attraversare i muri, uno di questi è molto veloce, tuttavia, non vi inseguono. Fanno il loro percorso cercando di evitare di farsi distruggere.

Se colpite il bonus maligno del teschio escono fuori dei mostri che non vi attaccano di proposi-



a fini del gioco e l'unica cosa che conta è il divertirsi a piazzare le bombe in queste arene pieni di nemici per cercare di distruggerli, trovare bonus per aumentare il numero di quelle da poter mettere sul terreno e aumentare anche la gittata della loro deflagrazione. Lo scopo è sempre lo stesso: trovare l'uscita per il livello successivo dove aumenta la difficoltà che sono il numero dei mostri da



Questo Bomberman C64 è davvero strepitoso e si merita lo stesso giudizio di Bomberland 64.

Tra uno e l'altro avete tantissimo tempo per divertirvi quando volete un po' di relax esplosivo.

WOW

Gold

2007, SAMAR

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10



GAME OVER

Questo gioco ha un titolo fuorviante perché non ha niente a che fare con *Game Over* e quindi è totalmente diverso.



Siete il comandante Serena che deve ritrovare il suo compagno di spedizione che è stato imprigionato su Luna 4 del Sistema Setpok, meglio conosciuto come Phantis. E' un posto abitato da una fauna molto ostile e una esuberante flora.

E' un genere misto perchè è sia uno sparatutto a scorrimento orizzontale sia uno di piattaforme formato da quattro fasi e sei livelli. E' un'avventura divisa in due parti e per accedere alla seconda dovete avere un codice che vi viene dato quando terminate la prima parte. La versione su Cassetta ha le due parti registrate separatamente con il sistema *FX Double Charge* progettato per aumentare le ore di gioco.

La prima è quella divisa in quattro fasi in cui nelle prime tre è uno

sparatutto a scorrimento orizzontale un po' difficile anche per il sistema di propulsione che sembra più un'accelerazione temporanea perché poi comunque l'astronave tende a ritornare in fondo allo schermo.

Un ratio di fuoco molto lento e quindi per lo più dovete cercare di evitare i nemici. In Alto e in Basso dello schermo ci sarebbero due punti dove teoricamente potreste superare le ondate nemiche tranquillamente. Purtroppo mettendovi lì vi colpiscono sfiorandovi.

La quarta fase, anche se un po' diversa, è sempre uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui siete in sella ad uno strano essere che assomiglia molto al lucertolone di *Rim Runner* e dovete arrivare in fondo al livello e terminare la prima parte.

Con la seconda, da caricare separatamente, secondo me, è il gioco più bello in assoluto perché siete a piedi su Phantis e anche qui ci sono diverse situazioni: in superficie non avete armi e dovete distruggere i nemici usando una

palla rimbalzante invulnerabile che vi segue.

All'interno delle strutture il vostro amico non c'è e trovate subito un arma per colpire i nemici che vi attaccano da tutte le direzioni. Oltre alle vite ora avete anche un cuore che è una sorta di energia e che decresce ad ogni colpo finito il quale perdete una vita. In giro trovate dei cuori per recuperare l'energia e dopo un certo numero di punti guadagnate una vita supplementare.

E' un bel gioco nella seconda parte. La prima è frustrante.

Purtroppo mi ricordavo male perché di questo titolo ci giocai sul Commodore 64 in una versione da edicola in cui c'era la seconda parte e quindi mi sono divertito tantissimo.

La prima parte devi dire niente di eccezionale e una giocabilità poco attraente, ma se volete giocare alla seconda parte dovete a tutti i costi terminare la prima.

Graficamente niente di strabiliante a parte la seconda parte leggermente meglio. Musica solo durante la schermata delle opzioni e poi normali effetti sonori.



1987, DINAMIC

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA' P1	5
GIOCABILITA' P2	7
EMOZIONE P1	5
EMOZIONE P2	7
GLOBALE PARTE 1	6
GLOBALE PARTE 2	7



pete che per uccidere un fantasma basta una torcia e uno spillo) e se cadete in acqua affogate (basta sfiorare l'acqua, non serve caderci dentro)

Giocabilità inesistente perché ogni cosa che toccate è letale e l'energia decresce così rapidamente che non fate nemmeno a tempo a raggiungere una piattaforma di ricarica che si trova in una stanza piena di torce, frecce e uccelli. Dato che non potete toccare un oggetto letale dovete volarci intorno, ma volare sopra le frecce appuntite equivale a morte immediata e non importa quanta energia avete.

Discretamente bello esteticamente, ma è tutto il resto che manca.

Solitamente i fantasmi incutono timore e paure e sono le prede ideali per i cacciatori di fantasmi. Questa volta siete voi che impersonate un fantasma che vive felice nel suo antico castello sempre pronto ad essere al centro dell'attenzione e pronto a terrorizzare i visitatori.

Dopo un misterioso uragano il castello è completamente distrutto e popolato da mostruosi uccelli che in pratica vi hanno sfrattato, ma non siete pronti ad andarsene se non prima di aver trovato tre oggetti a voi molto cari.

Siete un ectoplasma pieno di emozioni e nostalgico della vostra casa e del vostro passato e così inizia la vostra avventura tra le rovine del castello tra piattaforme e uccelli letali (*certo che*

ucciso da un uccello).

Come fantasma potete volare, non potete attraversare i muri e quindi siete obbligati a seguire un determinato percorso per trovare gli oggetti, cercare delle chiavi per aprire delle porte (*tutti i fantasmi*



infatti usano le chiavi per aprire le porte. Davvero!?) ed evitare il contatto contro questi uccelli che vi tolgono energia finita la quale perdetevi l'unica vita che avete.

Potete sbarazzarvi di questi odiosi volatili usando una specie di lampo (una Smart Bomb) che, tuttavia, vi consuma l'energia ad ogni colpo. Di tanto in tanto trovate delle piattaforme di ricarica.

E' un gioco casuale perché ad ogni partita iniziate da un punto diverso del castello e ogni cosa è letale quindi non potete avvicinarvi alle torce perché bruciate, non potete sfiorare delle frecce appuntite sul pavimento (*ora sa-*



qualcuno dovrebbe spiegarmi come fa un fantasma ad essere

Il punto di partenza è casuale e la seconda immagine è una di queste in cui sono morto immediatamente perché ci sono due uccelli, torce e acqua letale. Ho avuto il tempo di fare solo lo screenshot.

Generalmente è tutto così e quindi anche se le idee di un fantasma che non ha i poteri di quelli della letteratura classica poteva essere divertente, non lo è.



1988, AM-MAG

GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	0
GLOBALE	2,7



to che sono invece disponibili nella versione dischetto per lo Spectrum +3 con una comodo menu di scelta.

La versione per lo Spectrum 48k/128k su cassetta ha le quattro modalità divise per lato: due sono sul lato A e due sul lato B.

Per la prova che ho fatto carica il lato A e c'è solo la versione a 11 giocatori.

La somiglianza con *Microprose Soccer* non c'è perché mi sono sbagliato a postare l'immagine nell'anteprima dello scorso numero. Ha delle somiglianze con alcune modalità di gioco: **Indoor Soccer** a 5 giocatori e **Outdoor Soccer** a 11 giocatori.

In questo titolo ce ne sono altre due: **Street Soccer** che vi permette di giocare a calcio per le strade della città con regole che si adattano a quell'ambiente e **Soccer Skills** che è in pratica l'allenamento che comprende una serie di esercizi che servono per migliorare il fisico e la tecnica.

Un gioco decisamente più interessante perché oltre alla partita da giocare che è quella più importante avete anche la possibilità di fare gli allenamenti come succede nella realtà. Alcuni esercizi sono sul campo e altri in palestra.



Durante la partita ci sono due modalità di controllo dei giocatori che viene impostato nel menu di personalizzazione e che vi permette di cambiare il giocatore automaticamente quando è più vicino alla palla oppure farlo manualmente che forse vi dà più controllo sulla situazione.

E' ancora un gioco solitario perché non c'è ancora il concetto "compagni di squadra" anche per il fatto che non li vedete sul campo quando dovete fare un passaggio e quindi dovete andare in porta con il giocatore che controllate in quel momento.

Potete fare un breve tiro per impedire che un avversario vi rubi la palla, ma di fatto dovete andare in porta per i fatti vostri.

Ci sono tutti i principali episodi dei una partita di calcio tranne il fuorigioco (nel calcio vintage non è mai stato usato).

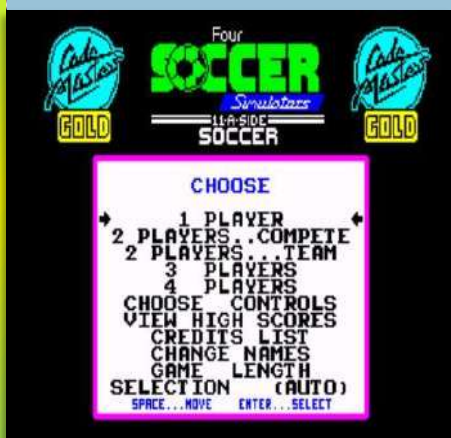
Non ci sono squadre o tornei, ma semplicemente "giocatore 1", "giocatore 2", "giocatore 3", "giocatore 4" (potete però editare i nomi come volete).

Non c'è nessuna scelta per le modalità di gioco ne per l'allenamen-



Alla fine non ero tanto sorpreso per la scelta delle modalità perché anche in *Microprose Soccer* le due modalità erano divise nei lati della cassetta ed era impensabile che ci fosse tutta quella roba in una sola cassetta.

La giocabilità è tipica di quei giochi del calcio in cui i compagni non esistono e il computer è fortissimo.



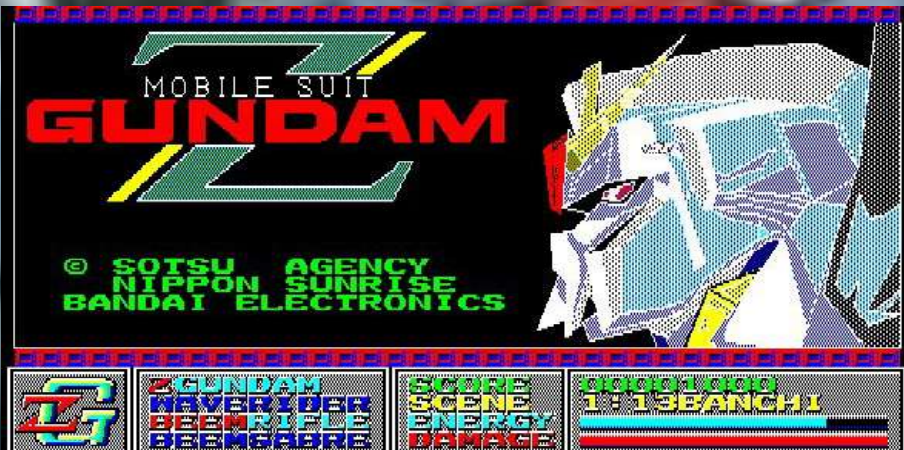
Potete giocare in quattro contemporaneamente grazie alle tre interfacce joystick disponibili con il quarto giocatore che userà la tastiera in varie configurazioni.

1988, CODEMASTERS	
GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6



Queste ultime sono protette da questi piccoli oggetti e poi dai loro comandanti Mech che vi sparano e vi colpiscono da tutte le direzioni. La grafica è fatta bene per Gundam e gli altri Mech simili a voi, mentre il resto è meno curato e serve solo per creare dei percorsi per arrivare ai centri vitali.

Bandai non si smentisce e realizza un Gundam Z che pochi si ricorderanno e che non vale proprio la pena di giocare se siete degli appassionati della serie TV.



Il gioco prende su di sé un pesante fardello che è quello di emozionare gli appassionati di questo personaggio e purtroppo non riesce farlo.

I giochi di Bandai per diverso tempo hanno avuto una pessima reputazione, a parte qualche eccezione, per forse una superficialità e poca attenzione nel ricreare o riproporre i momenti salienti degli anime relativi.

Questo titolo è basato sulla serie TV omonima, ma solo nella parte arcade e quindi non avete nessuna schermata di intermezzo che spiega la storia o il vostro scopo. Iniziate subito a giocare in questo sparatutto a scorrimento multi direzionale con lo scopo di distruggere il centro vitale di

di livello (ossia andate in una nuova base) per fare le stesse identiche cose.



I livelli sono pieni di nemici di ogni tipo che vanno da piccoli oggetti difficili da colpire ai grossi robot come Gundam che richiedono tanti colpi per essere distrutti.

Avete due tipi di armi: il fucile e la spada laser.

La prima arma è ideale per combattere contro questi piccoli oggetti che volano da ogni parte dello schermo, mentre la spada può essere utile contro i mech simile al vostro.

Giocabilità scadente per il fatto che lo schermo è un caos di oggetti, mostri e proiettili da ogni parte e pur avendo tanta energia non è

sufficiente per quello che dovete affrontare.

E' talmente caotico che giocate lanciandovi alla sperandio contro i nemici nella speranza di riuscire ad avanzare verso i vari "centri vitali" che sono delle sfere verdi.



ogni base segreta dei Titani, i vostri nuovi nemici (direttamente dalla serie TV).

Dopo aver distrutto un certo numero di questi centri vitali appare quello che gestisce l'intera base e una volta distrutto passate

Mi aspettavo qualcosa di più soprattutto con immagini tratte dalla serie per introdurre i vari livelli o comunque la storia. Giocabilità molto scadente e difficoltà assurda che arriva a livelli ridicoli quando vi incastrate vicino ai "centri vitali" e non vi muovete più.



1986, BANDAI

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	0
GALEALE	4,5

ASTRO-BLAST

difficoltà modifica il numero delle astronavi presenti sullo schermo non significa che sono meno letali.

Dalle immagini sembra il solito sparatutto a scorrimento verticale banale e scontato, ma vale la pena riscoprirlo.

E' un clone dell'Arcade *Astro Fighter* che a sua volta era un'evoluzione di *Space Invaders*. Insomma è un genere che si copiava e clonava a vicenda perché come già detto altro volte era difficile trovare un'idea innovativa o qualche cosa che potesse attirare l'attenzione del giocatore.

Avete sullo schermo una astronave di grosse dimensioni che manovrate bene e riuscite senza affanni ad evitare i loro raggi laser, tuttavia, loro si muovono sullo schermo con movimenti per evitare di essere distrutti e nello stesso tempo scendono verso di voi. Tenete conto che sparate un proiettile alla volta e fino a quando questo non esce dallo schermo non potete spararne un altro.

Non avete vite se non quella in uso, però l'astronave a tre scudi che funzionano come le vite e



quindi tutto sommato non cambia la sostanza.

La cosa diversa è che avete carburante limitato e il rifornimento avviene solo dopo aver superate un certo numero di livelli e quindi dovete sbrigarvi a distruggere tutte le ondate di alieni.

E' vero che giocandoci avete un deja-vu però c'è qualcosa per cui vale la pena di intraprendere questa sfida per vedere quanto riuscirete a sopravvivere nello spazio senza vite e con il carburante limitato.

Bella la grafica nel disegno generale che è molto accurato con la vostra astronave con tutti i dettagli e anche il motore realistico. Anche i nemici pur semplici sono ben caratterizzati e buone anche le loro esplosioni fumose.

La difficoltà dipende da quale scegliete tra le tre disponibili, tuttavia, non dovete affrontare le ondate superficialmente perché se la

Devo dire che lo avevo un po' sottovalutato, ma poi si è rivelato migliore di quanto pensassi.

E' un mix tra Space Invaders e Galaxian però con delle piccole novità che potrebbero interessarvi come una valida alternativa ai titoli citati.

Silver

1982, MARK DATA

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	8





E' un rompicapo Giapponese diviso in tre parti che potete accedere singolarmente, ma ogni volta dovete resettare il computer e ricaricarlo. L'ideale è iniziare dalla prima parte fino all'ultima perché ognu-



na di queste inizia dove finisce la precedente e vi mostra il personaggio nascosto che c'era in quell'ultima fotografia. Non ci sono password o altro, ma dovrebbe seguire una certa storia o un percorso logico e quindi meglio fare le cose come si deve. Sullo schermo avete delle fotografie digitalizzate a colori (e per 8-Bit la qualità è strabiliante) in cui dovete trovare delle persone che sono nascoste tra le altre e che, sembrano, suggerite leggendo e guardando la trama dell'episodio. Nella prima parte c'è una sola persona che va trovate in tutte le foto con una difficoltà crescente perché il personaggio foto dopo

foto è sempre meno riconoscibile rispetto a prima.

Nella seconda parte invece c'è un gruppo di persone che va trovata e non ci sono tutti nelle foto, ma in ordine crescente di volta in volta: nella prima foto sono 2, poi 3, poi 4 e infine 5.

Nella terza parte dovete trovare delle persone scomparse o dei ricercati le cui foto vi vengono mostrate prima di iniziare la partita.

Alcuni personaggi li trovate da soli in mezzo ad altre persone. Dovete poi trovare due persone in una foto dove ci sono solo due persone (*qui sotto vedete la foto di questo geniale rebus!*).



In altre poi sono piene di persone in cui andrete a caso.

Essendo Giapponese non capite quello che viene scritto nell'introduzione al capitolo e quindi dovete capire se è quello che veramente dovete cercare.

Bellissima la grafica che da un 8-Bit lascia veramente senza parole. La digitalizzazione ha colori è fatta generalmente bene. Ottima anche l'accompagnamento musicale.

Nel breve periodo una volta scoperti le persone da trovare ve lo ricorderete a memoria e diventa noioso.

Se ci giocate occasionalmente vi attirerà e vi divertirete.

Gold



1994, GIGAMIX

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

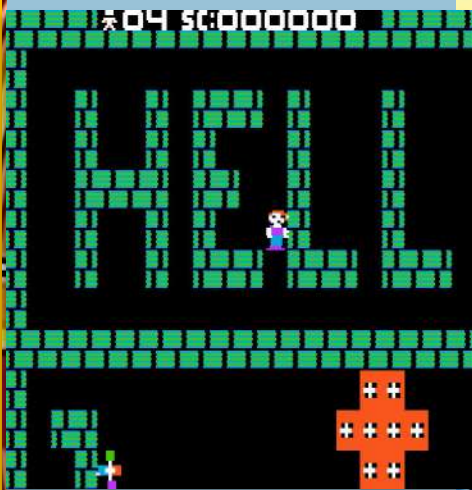


aprire le porte magiche che potete aprire in due modi: mettere la chiave su un piedistallo, oppure lanciare una freccia contro un interruttore.

La difficoltà è ben calibrata e non è ne stressante ne frustrante, tuttavia, ha una cosa odiosa: se perdetes una vita ricominciate tutto da capo perdendo tutti i progressi fatti.

Esteticamente molto carino, nessun musica che avrebbe aiutato parecchio. Gli effetti sonori sono standard, ma adeguati. Difficoltà ben calibrata e la soluzione di ogni stanza non è così difficile come potrebbe sembrare e più giocate e più avete voglia di non smettere mai.

UN gioco labirintico per un Crociato che deve riuscire a superare 100 livelli tra azioni ed enigmi vari.



te lanciare solo in quella direzione. Due Attenzioni: potete portare con voi solo un oggetto per volta che sia la freccia, la chiave o la bomba; la bomba la potete accidentalmente distruggere e quindi avete perso la partita.

Ogni volta che trovate un oggetto dovete decidere la strategia, dovete scegliere quale oggetto usare per primo. Aprire una porta, tornare a prendere la freccia e usarla saggiamente perché sono limitate. I nemici generalmente hanno un loro percorso prefissato e voi dovete solo cercare la bomba e metterla vicino al capo dei nemici.

La visuale di gioco è ibrida tra laterale e dall'alto con il personaggio che comunque è visto late-

In ciascuno di questi livelli dovete cercare di raggiungere il vostro nemico, il Capo dei Saraceni, e porre fine alla sua vita mettendo una bomba ai suoi piedi e farlo esplodere.

Arrivare a lui sarà complicato per via delle difficoltà del percorso pieno di nemici tra cui guardie, cannoni e altre letali trappole. Giunti da questo Capo avete praticamente vinto perché rimane fermo e quindi dovete solo piazzare la bomba e farla detonare con una freccia.

Queste ultime sono posizionate nel labirinto già nella direzione in cui le potete usare. Se trovate una freccia che punta a destra la pote-



ralmente. Era un sistema usato tantissimo in quel periodo.

Gli enigmi da risolvere sono interessanti soprattutto il sistema di

Solitamente i giochi che hanno così tanti livelli tendono ad annoiare, ma questo no perché ha un buon sistema di enigmi studiati per farvi ragionare e allo stesso tempo ingannarvi facendovi distruggere oggetti che poi sono necessari a finire il livello.

E' il tipico gioco che una volta iniziato non ce la fate a smettere e andate avanti finché potete.



Gold

1987, DATASOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

GRAND PRIX CIRCUS 2

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

©Licensed by FOCA to FUJI television
Copyright© 1992 by Freia.M & AIWIL

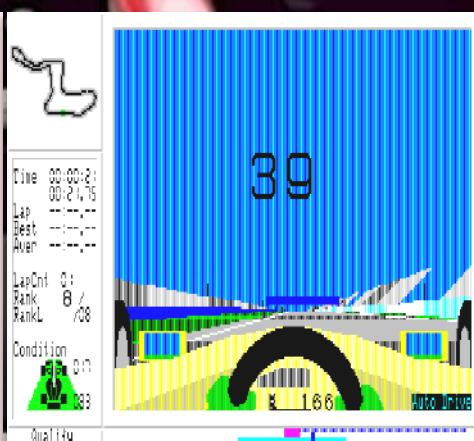
Il PC-98 è sconosciuto in occidente e trovare informazioni in rete per parlare di alcuni giochi è quasi impossibile.

Fortunatamente questo gioco è uno di guida di Formula 1 e quindi non è che servano dettagli sul genere.

Dopo una introduzione a metà tra immagine fisse e una semplice animazione in 3D potete vedere subito una demo del gioco che vi mostra una guida in prima persona all'interno dell'abitacolo con il paesaggio in 3D poligonale.

Questo gioco ha una quantità impressionante di opzioni di personalizzazione che modifica ogni aspetto della simulazione sia le parti dell'auto sia dell'ambiente in cui dovete correre.

La cosa interessante è di un gioco Giapponese in Inglese e quindi anche nelle opzioni e nella scelta delle modalità tra "Pratica" e



"Campionato" non vi sbagliate.

Prima di ogni gara avete la possibilità di configurare l'auto nelle varie parti in base al tracciato e al meteo.

La visuale è in prima persona come predefinita, ma potete cambiarla in quella in terza persona dietro l'auto che mostra una qualità maggiore perché viene mostrato un paesaggio molto più esteso e poi anche la guida è più facilitata perché con la visuale interna non si vedono bene le curve strette e quindi è difficile non uscire di strada.

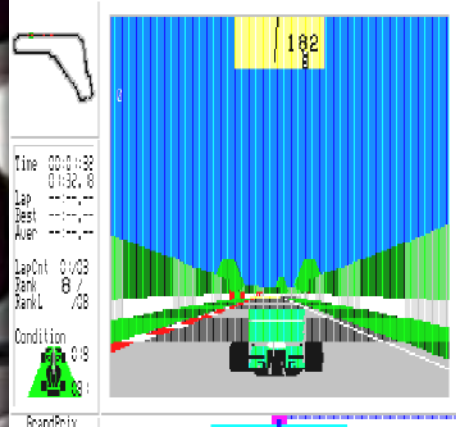
Come in tutti i giochi di questo tipo dovete fare la qualifica e poi partecipare alla gara nella posizione che avete raggiunto.

Tra le varie impostazioni (tra cui anche per la qualità grafica in bassa e alta risoluzione) c'è ne sono alcune determinanti per la guida tra cui quella assistita che vi aiuta nella gestione della velocità prima di una curva e poi il cam-

bio tra manuale e automatico.

Potete fare ogni cosa tipo cambiare il colore dell'auto, modificare i dettagli della scuderia con cui partecipate al campionato e tanto altro.

Un ottimo gioco Giapponese di Formula 1 tutto in Inglese che di certo è una buona cosa.



Ero diffidente su questo gioco perché avevo visto delle immagini in Giapponese per poi scoprire che stavo guardando quelle del gioco precedente. Questo seguito è in Inglese e quindi le personalizzazioni sono eccellenti fino a trovare la vostra configurazione ideale.

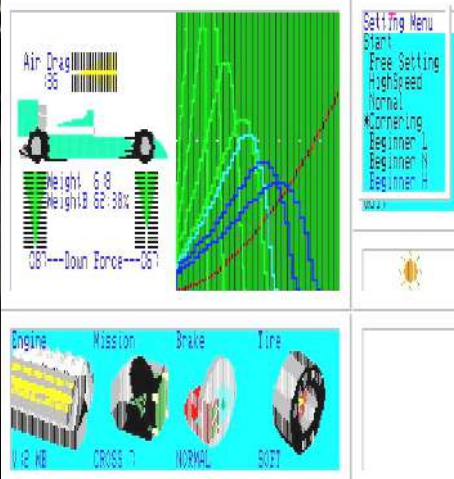
Buona la grafica, buono il sonoro e anche la fluidità della guida.

Da non perdere!

Gold

1992, WESTSIDE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





Un altro gioco di Formula 1, anche questo per un computer Giapponese che forse più del PC-98 ha avuto possibilità di farsi conoscere anche nei paesi oltre quello di produzione.

Questo titolo è chiaramente ispirato a *Super Sprint* per la visuale della pista dall'alto e che permette di gestire l'auto al meglio e con un sistema di guida che dovrebbe farvi divertire sicuramente.

Ci sono 16 tracciati che sono tantissimi che potete provare tutti nella modalità gara singola, mentre se fate il Campionato ne viene scelto uno casuale in cui dovete fare la qualifica e poi dopo iniziate la gara dalla griglia di partenza cercando di arrivare al traguardo come vincitore. Non è, tuttavia, importante perché che vinciate o



perdiate, il vostro campionato continua fino alla classifica finale. Nella schermata del titolo leggete



subito che è un gioco "multiplayer a 8 giocatori" e rimanete un po' perplessi perché non sapete se questa cosa vuol dire gioco online tra diversi X68000 oppure è un multiplayer offline.

E' un multiplayer sullo stesso computer e il gioco prevede di collegare otto joystick e quindi se siete un gruppo di amici potete giocare tutti insieme.

Il dubbio iniziale è che se siete da soli non vi divertite in nessun modo, ma per fortuna potete scegliere il computer anche se la procedura è un po' complicata.

Avete una lista di otto giocatori che ruota automaticamente e premendo il pulsante del joystick scegliete una lista. In 10 secondi dovete scegliere se giocare da soli oppure contro un solo computer premendo "F1". Per scegliere 7 avversari del computer dovete avere 7 joystick perché sembra essere l'unico modo per sbloccare la scelta di altrettante auto controllate dalla CPU.

In pista la vostra auto corre da sola con una velocità predefinita e voi dovete solo curvare.

Potete, tuttavia, attivare una sorta di turbo per poter accelerare per superare l'auto del computer che è bravissimo in ogni circostanza.

La grafica è minuta come *Super Sprint*, ma decisamente dettagliata. La cosa più bella è il sonoro con una musica di elevata qualità durante la corsa e ogni volta che passate dal traguardo ci sono effetti sonori digitalizzati che sembra di essere all'autodromo.

Di certo per divertirvi veramente dovete giocare contro avversari umani perché il computer è troppo bravo.

E' interessante questa possibilità di giocare fino a 8 giocatori sullo stesso computer e quindi creare dei tornei davvero fantastici.

Peccato che se siete da soli l'unica cosa che potete fare è gareggiare contro l'unica auto del computer e sperare di vincere.

Non è entusiasmante una gara con due auto e poi il sistema di controllo della guida è ideale per una sfida tra umani.

Con questo gioco il computer non è un buon compagno.



1992	
GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	7,5



Un gioco di guida in 3D poligonale per il Macintosh 68k, ma niente di fantascienza o con una grafica da far arrabbiare il mondo Amighista. Si tratta di una gara di Nascar Racing che sfrutta le caratteristiche del Macintosh per farvi giocare in finestra sul desktop. Un'altra cosa interessante è che potete modificare e personalizzare il gioco sia usando i menu interni oppure i menu a tendina e poi potete vedere in tempo reale il cambiamento all'interno del gioco. Questa scelta è legata alle caratteristiche del sistema operativo e infatti se entrate nel menu delle opzioni del gioco si apre il pannello di controllo che usa l'interfaccia di MacOS. Un gioco che integra le funzione del sistema operativo.



Potete fare pratica in ogni circuito, potete fare una gara singola oppure partecipare al Campionato. Con quest'ultimo che vinciate o perdiате lo fate tutto e alla fine avrete un punteggio e una classifica.

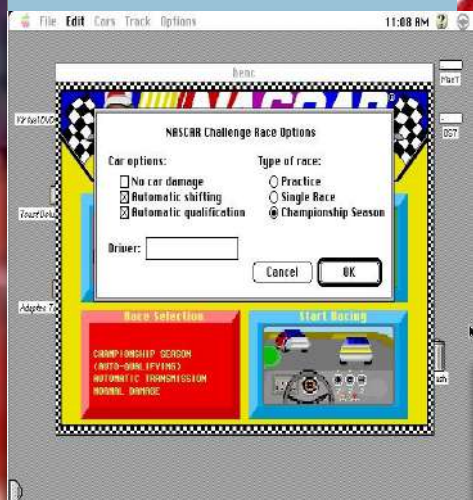
Una tipica corsa Nascar alietata da una bellissima grafica con un ricco dettaglio poligonale, auto avversarie di colore diverso con tanto di sponsor disegnato sulla scocca.

In base alla configurazione hardware potete aumentare o abbassare il dettaglio che consiste nell'uso dello specchietto retrovisore, della grafica dell'auto e la complessità dei tracciati. In più anche un set-

taggio generale e infine la scelta della velocità della simulazione tra lenta e veloce.

Per quelli che avevano un monitor in bianco e nero esiste una versione del gioco che sfrutta questi tipi di monitor.

L'audio tipicamente Macintosh di altissima qualità sia per la musica sia per gli effetti sonori.



Quando siete pronti a scendere in pista potete modificare alcuni parametri per migliorare la guida, la tenuta di strada, il motore e altre parti che possono aiutarvi, nei limiti del regolamento a vincere la gara.



Il motore è scalabile perché potete giocare a 2 colori, 16 colori o 256 colori e la qualità dell'audio è un valore aggiunto. Se siete amanti delle corse Nascar, avete un Macintosh o lo emulate avete un ottimo gioco di guida.

Gold

1992, KONAMI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

GIOCHI

R E C E N T I



T-Rex 64

Siete un piccolo mostro verde (i tirannosauri facevano davvero una paura terribile per le loro prede) che in continua corsa dovete superare 14 livelli divisi in 3 mondi con ciascuno la propria musica nei quali sopravvivere evitando i pericoli e la fauna ostile che è in tema a quel mondo.

Tra le varie opzioni c'è la scelta se giocare con il joystick o la tastiera,

scegliere se usare musica o effetti sonori, scegliere il livello di partenza. Premendo il tasto "F7" (non indicato) vi permette di ripartire dal livello in cui siete morti e in questo diventa una specie di "continue" per finirlo facilmente. Avete cinque vite in livelli con una difficoltà calibrata che aumenta livello dopo livello. Il vostro scopo è correre e saltare per finire il livello. La corsa è automatica e voi potete fare due tipi di salto in base a quanto tenete premuto il pulsante/tasto relativo.

E' vero che tende un po' a ripetersi nei livelli dei vari mondi però è un buon gioco per passare il tempo.



2022, THE LOCK-DOWN STUDIO	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

AMIGA1200/CD32



Project Quest

E' uno sparatutto anche questo del 2022 di genere fantasy perché il protagonista è un cavaliere che ritorna a casa dopo una guerra e spera che la moglie gli abbia preparato un bel pranzo e quando sbarca trova ad attenderlo un fantasma che gli dà delle informazioni e poi quando entra in casa scopre le ossa

ancora insanguinate della moglie e vuole vendetta contro chi l'ha uccisa.

Un gioco caratterizzato da una grafica davvero incredibile sia nei colori sia nel dettaglio ed è stata una sorpresa scoprire che è realizzato in AMOS e di gran lunga superiore a tantissimi titoli scritti con questo linguaggio.

Non ha tantissime animazioni del fondale però ci sono delle chicche come l'effetto del vento che non fa muovere l'erba o le foglie degli alberi, ma sullo schermo appaiono delle foglie o frutti per far vedere che c'è il vento.

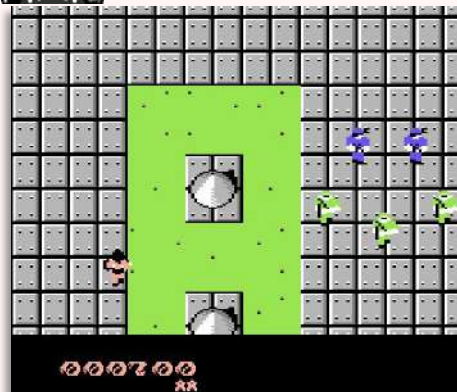
Difficile come sparatutto perché i nemici sono ostici e richiedono un sacco di colpi.

Voi avete una sola vita con quattro punti di energia che perdete ad ogni contatto.



2022, ELECTRIC BLACK SHEEP	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



ARCADE TIME

Un S.E.U.C.K. che indipendentemente dalle sue funzionalità che venivano sfruttate a fini anni 80 e dai limiti di programmazione è molto bello per il contenuto.

Gli eroi dei più famosi giochi Arcade come Commando, Ghost Knight, Bub and Bob, Mario, Ryu e altri si sono uniti per creare un organizzazione per conquistare il mondo.

Voi, Ryu, non siete d'accordo e decidete di sventare questa minaccia affrontando degli scenari tipici di quei giochi, mostri nemici e gli effetti sonori a loro associati sono in tema.

Quindi affronterete livelli di Bubble Bobble, di Commando, di Rygar, di Pac-Man, e tanti altri per raggiungere il pianeta principale dove c'è l'imperatore che deve essere sconfitto.

Non solo nemici, ma anche prigionieri da salvare, armature, corone e joystick persi dai giocatori durante le partite in quegli Arcade.

Difficoltà elevatissima come tutti i giochi fatti con questo motore, alle volte le collisioni non sono perfette e qualche problema di contrasto tra proiettili e fondale. Resta un bel gioco per la grafica e gli effetti sonori.

COMMODORE 64



1988, NORMAL FX

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5



REFLEX

E' un clone di *Arkanoid* come meccanica di gioco, tuttavia, con delle differenze per la trama e bonus che hanno degli effetti molto diversi che sono stati creati per questo titolo.

Il vostro scopo è quello di distruggere 50 matrici energetiche della zona "Reflex" (50 livelli) ciascuno

dei quali è formato da mattoni che vanno distrutti con un orb che viene lanciato e ribattuto dalla vostra capsula.

Quando l'orb colpisce un particolare tipo di mattone si illumina un potenziamento sul lato sinistro dello schermo e va attivato premendo il pulsante di fuoco. Se ne colpisce uno si illumina il primo potenziamento, se ne colpisce due il secondo e così via.

Tra i vari poteri c'è quello per avere vite aggiuntive e quello per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo e passare ad un nuovo livello.

Difficile come tutti i giochi di questo tipo, ma con alcune cose innovative che potrebbero dare una buona alternativa ad *Arkanoid*.

Sul lato A della versione cassetta c'è il gioco. Sul lato B c'è Editor.

MSX



1987, PLAYERS

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	7



TONNE

E' un gioco di piattaforme in lingua Tedesca (che non complica in nessuno modo la giocabilità perché poi le informazioni sullo schermo sono in Inglese) che clona o ha una fortissima ispirazione da *Donkey Kong*.

Il vostro scopo è quello di salvare la vostra ragazza che si trova all'ultimo piano di un edificio e in ogni piano di ogni livello dovete

salire le scale evitando degli oggetti che scorrono sul piano ad una distanza regolare.

Potete fare un salto per evitare questi mostri, ma lo fate solo in alto; dovete fermarvi, aspettarli e saltarli. Questa cosa funziona solo dal primo piano in poi, perché al piano terra c'è un mostro che va al rallentatore e non potete saltarlo. Potete anche attraversare lo schermo da una parte e dall'altra per evitare il salto che non sempre vi salva la vita.

Per salire le scale dovete essere posizionati bene altrimenti non ci riuscite e questa cosa ogni tanto vi farà arrabbiare.

Gioco carino che riprende un po' *Donkey Kong* con il primo livello in cui ci sono i barili che rotolano.

Giocabilità nella sufficienza perché i comandi sono poco sensibili.



1983, LEMISOFT

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,2



TOUTANKHAMON

E' un Faraone che tutto sommato è protagonista di tanti giochi di diverse piattaforme ed eccolo anche sul Thomson.

Lo scopo è di entrare in questa tomba è trovare i suoi favolosi leggendari tesori facendo attenzione agli innumerevoli pericoli tra i suoi tantissimi passaggi stretti e

pericolosi.

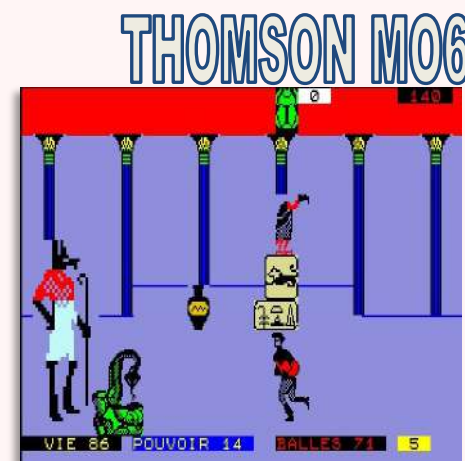
Il vostro sogno è quello di trovare un papiro con la formula magica di Osiride che vi darà la vita eterna.

Di fatto è un gioco arcade a scorrimento laterale con una grafica davvero bella, colorata e di grosse dimensioni con un cura dei personaggi molto dettagliata.

Non è fluido come movimento però quando camminate su una piattaforma ci sono credibili animazioni. Sulle scale non ce ne sono e vi spostate un frame alla volta.

Una cosa importante è che non potete sparare ai nemici quando siete sulle scale e quindi dovete fare attenzione.

Per passare da una zona all'altra o ricevere un tesoro dovete scrivere il nome di alcune divinità Egiziane e/o il nome di gioielli. Il primo che incontrate è "Anubis".



1985, NO MAN'S LAND

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,2

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



Final Fight

Parte 2: Commenti



La **conversione CPC** è davvero strepitosa perché si presenta con la schermata iniziale molto fedele all'originale e quando premete il pulsante del joystick c'è tutta l'introduzione che racconta la trama del gioco e la presentazione dei personaggi esattamente come avveniva in sala giochi.

La scelta del personaggio è un po' particolare perché vengono presentati singolarmente uno alla volta e la scelta deve essere fatta premendo il pulsante di fuoco sulla scheda del personaggio.

E' un gioco che richiede 128k di memoria che sono stati usati in maniera formidabile (guardatevi il trailer allegato sulla foto). La grafica è impressionante e pur se un po' pixellosa ha una cura del dettaglio superiore ad un 8-Bit.

Il personaggio principale e tutti gli altri sono colorati e disegnati esattamente come lo erano nell'originale compresi i colori e le loro animazioni.

Il rovescio della medaglia è che è un po' lento a livello generale, ma non rovina assolutamente la sua giocabilità che probabilmente è una delle migliori tra i computer a 8-Bit mai vista.

Provate la versione Arcade e poi provate la versione Amstrad e vi chiederete: "Ma come hanno fatto?"



La **conversione Amiga** inizia con la stessa introduzione originale e almeno da questa scena iniziale sembra una conversione finalmente fatta come si deve e molto fedele. Si tratta però di una introduzione testuale con poche animazioni. Se la versione CPC sembra così fedele all'originale, la versione per Amiga lo è ancora di più per la fluidità della grafica, della velocità generale, delle animazioni, il dettaglio e i colori.

I boss di fine livello sono di grosse dimensioni così' come i personaggi durante i vari livelli.

Non è tutto oro quello che luccica perché c'è la sensazione di una difficoltà decisamente più facile, meno nemici sullo schermo, però quando ci sono picchiano forte. La difficoltà è mal calibrata perché sono forti quanto attaccano in gruppo, 4 o 5 alla volta. Quando attaccano da soli o in due, anche i boss finali, li picchiate senza perdere energia.

Un altro difetto è la mancanza delle musica che è presente durante l'introduzione che lascia il posto agli effetti sonori durante l'azione. La mancanza di melodia musicale di accompagnamento si fa sentire molto di più in questa versione perché dall'Amiga ci si aspettava questo elemento anche per la intrinseca qualità che ha sempre contraddistinto i suoi giochi e anche le conversioni.





La **conversione Atari ST** inizia esattamente come quella per Amiga e si vede fin da subito una buona fedeltà con l'originale anche se i colori sono di meno, tuttavia, applicati molto bene.

La velocità generale è buona, ma lo scorrimento va a scatti e malgrado ciò non rovina assolutamente la giocabilità che è veramente buona anche perché meglio calibrata nella difficoltà.

Quello che avevo notato nella versione Amiga si ripete anche qui, quindi con tanti nemici che attaccano in massa subito appena si entra in gioco lasciando poi gran parte della schermata in cui siete totalmente vuota e di tanto in tanto arriva un nemico sporadico.

La difficoltà è però più simile all'originale perché i nemici picchiano di più e i boss di fine livello sono più difficili da sconfiggere e un colpo ve lo danno sempre. Batterli non è difficile, ma sono più tosti di quelli visti nella versione Amiga.

Una cosa invece che ho notato rispetto alle versioni 8-Bit è che non ci sono cose dello sfondo da rompere e quindi gli oggetti li trovate già sul terreno.

I 16 colori sono applicati magnificamente e in più c'è la musica durante l'azione che migliora anche la giocabilità. (non ci sono gli effetti sonori).



La **conversione per lo SNES** mette il punto, ancora una volta, su chi è il sovrano dei picchiaduro con una conversione molto più fedele delle altre anche dal punto di vista musicale.

Questa conversione è diversa dall'Arcade e da quelle per Computer per il fatto che non ci sono i tre personaggi da scegliere, ma solo due: Cody e Haggar. La spiegazione potrebbe anche essere giusta. Il primo era il fidanzato e il secondo il padre. Guy in effetti non centrerebbe molto con la storia, però essendo una conversione avrebbero dovuto includerlo.

La grafica in gioco è coloratissima, tante sono le sfumature di colore per i personaggi principali, per gli avversari e i fondali sono paragonabili solo alla versione da bar.

La velocità è fluida al 50° di secondo e durante il gioco c'è la musica e gli effetti sonori di alta qualità che esaltano la giocabilità già di per se come l'originale.

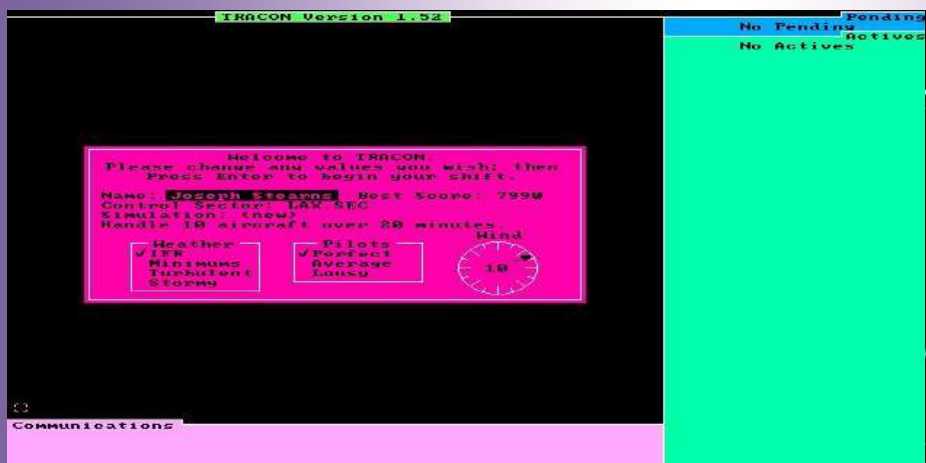


La **conversione per il Mega CD** sfrutta il CD-ROM per le tracce audio e per il parlato che ascoltate durante l'introduzione che ora viene raccontata e per questa conversione vengono aggiunte delle scene mancanti che fanno capire alcune cose lasciate in sospeso anche nell'originale.

Non solo musica e parlato, ma anche la qualità estetica di questa versione sembra addirittura superiore alla versione SNES con colori più fedeli e anche una giocabilità decisamente da Coin-Op.

Se eravate estasiati dalla versione SNES, quella Sega Mega CD vi farà cadere la mascella per terra.





E' un simulatore di volo civile, ma invece che essere alla guida di un aereo, siete un controllore di volo di Los Angeles, una delle città più trafficate al mondo con lo scopo di dirigere il traffico aereo verso una pista disponibile e libera e di far atterrare in sicurezza i vari aerei.

Tutto il gioco consiste in un radar dove appaiono su di questo di tanto in tanto delle icone che rappresentano i vari velivoli e questi attirano la vostra attenzione quando i piloti si mettono in contatto con la torre di controllo grazie ad un audio digitalizzato ben sincronizzato che rende il tutto molto realistico.

E' una simulazione completamente diversa dal volo vero e proprio e la difficoltà sta nel imparare i vari comandi che bisogna impartire ai piloti per dirigerli in modo appropriato indicando gli l'altezza a cui devono portarsi, la velocità di arrivo, la direzione da prendere oppure in caso di affollamento dirgli di aspettare fin-

chè non si libera una pista o dirigerli vero un altro aeroporto.

Il gioco è totalmente DOS, ma in 640x480 quindi in alta risoluzione, ogni icona è ben evidenziata e le informazioni degli aerei sono chiare e nitide. Si gioca molto bene e fare la parte di chi gestisce completamente il destino di un aereo in fase di atterraggio è davvero una bella soddisfazione.

Non solo questo perché bisogna anche evitare di dare informazioni sbagliate che possono portare anche ad uno scontro tra aerei in cielo in fase di atterraggio.

La simulazione prevede anche la scelta del nome del Controllore, la scelta di quanti aerei vi



dovete occupare ogni tot minuti.

In più potete anche scegliere le condizioni meteorologiche e l'abilità dei piloti.

Un titolo diverso dal solito perché vi mettete nei panni di chi in effetti decide la sopravvivenza di un pilota e dei suoi passeggeri perché si affida totalmente alle vostre indicazioni. Una comando sbagliato porta gravi conseguenze come è accaduto anche nella realtà.

Bel gioco davvero perché è di un realismo pazzesco. Sembra veramente di essere in una torre di controllo a decidere il destino di piloti e aerei.

La grafica è semplice, un Radar con informazioni basilari, ma così vere che è anche più divertente che giocare ad un classico simulatore di volo dove si è alla guida diretta dell'aereo.

Audio poi davvero realistico, con le voci dei piloti che chiedono cosa fare e le loro risposte ai suggerimenti che gli date.





Anche su Amiga c'è un buon simulatore di controllore del traffico pubblicato da Thalio che offre tanto divertimento grazie a diverse opzioni da gestire.

Innanzitutto questo titolo può sfruttare bene le capacità grafiche dell'Amiga che si notano subito dalla bella presentazione grafica, ma anche durante il gioco il Radar è disegnato molto bene con anche gli autoparlanti in cui ascoltate la richiesta dei piloti per un atterraggio sicuro.

Lo schermo del radar è quello tipico, monocromatico verde, abbastanza dettagliato con le informazioni principali degli

aerei di cui vi dovete occupare

Il gioco prevede 4 modalità: Atterraggi, Decolli, Torre e Radar.

Atterraggi gestisce solo aerei in arrivo, Decolli gestisce solo partenze, Torre gestisce partenze e arrivi, mentre Radar complica il gioco permettendo di gestire più piste e più codici per ogni aereo.

Gli aerei hanno un transponder che genera un codice che viene intercettato dal radar e voi vedete questi numeri che sono associati agli aerei e sono tutti diversi.

Molto buono il pannello di controllo dei comandi suggeriti dall'operatore che in questo gioco sono decisamente complessi inizialmente, ma dopo un po' di partite cominciate a capirne il significato.

Come nelle realtà se provocate un incidente, venite sospesi dal servizio e dovete ricominciare una nuova carriera.

La qualità audio è discreta con buone voci dei

piloti, anche se da un Amiga ci si aspetta molto di più visto le potenzialità del chip Paula.



Un gioco davvero ben riuscito perché vi dà la responsabilità della vita dei piloti e dei loro passeggeri che si affidano alle vostre indicazioni per un atterraggio o un decollo in sicurezza.

Rispetto a Tracon per PC forse, questa versione per Amiga sembra ancora più complicata per un sistema di messaggistica tra Torre di Controllo e aerei davvero iper realistica, ma dopo qualche partita e svariati incidenti riuscirete capire come gestire il traffico.

E' una simulazione del tutto nuova come idea perché non è mai stata affrontata così dettagliatamente come su Amiga e PC.

La grafica in questi giochi non conta molto, tuttavia, il Radar è fatto molto bene e dettagliato per farvi leggere i codici degli aerei e anche le varie impostazioni per dare i comandi per assistere i piloti.

Si poteva osare di più dall'audio perché nel 1990 l'Amiga poteva fare la differenza nella qualità e soprattutto far ascoltare reali dialoghi tra torre di controllo e piloti.



Flight Path 737



UN simulatore di volo che vi mette nei panni di un pilota di un aereo di linea 737 con lo scopo di portare i passeggeri da un aeroporto all'altro, sorvolando le montagne.

Il gioco, come nella realtà, vi dà una sola possibilità perché, ad



esempio, il carburante è sufficiente per un solo atterraggio, quindi bisogna farlo al primo tentativo. La strumentazione di bordo è sufficientemente dettagliata per darvi tutte le informazioni relative all'aereo.

Ci sono sei livelli di difficoltà per creare un certo livello di sfida per risolvere eventuali problemi e atterrare in sicurezza.

La simulazione è molto realistica per quanto riguarda le operazioni di volo in generale e, in base al computer dove gira, può essere più difficile per il disegno del cruscotto che può creare qualche problema di comprensione. In più la grafica è quella del 1984 e quindi un paesaggio totalmente piatto con pochi punti di riferimento.

La parte estetica pur limitava serve essenzialmente per vedere dove inizia e dove finisce la pista.



Il volo simulato è forse troppo realistico e decisamente più ostico anche rispetto Flight Simulator.

Se la velocità è troppo alta senza Flap l'aereo va in stallo, se la velocità è troppo bassa con i flap attivi l'aereo precipita. Essendo una simulazione si comporta esattamente come un reale aereo però come videogioco potrebbe portare a tanta frustrazione anche perché, come detto, l'interfaccia grafica su alcune piattaforme lascia un po' a desiderare. In questi casi il manuale è obbligatorio.

Per decollare con i Flap bisogna essere a 180 nodi e non superare i 200, ma poi vedrete che anche così uscirete di pista o precipiterete per uno stallo.

Con la qualità estetica del 1984 la simulazione è ancora più difficile di tante altre venute dopo e quindi praticamente è quasi tutta strumentale ed la parte più complicata.

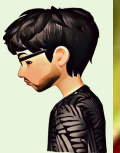
Dato che lo scopo è atterrare su una pista dopo le montagne nelle versioni a 8-Bit non c'è niente o quasi nulla e quindi tutto è ancora più complicato visivamente.

Per gli 8-Bit E' una simulazione impegnativa per controllare l'aereo che si comporta fin troppo realisticamente e che porta il più delle volte ad uno stallone o un'uscita di pista perché il decollo è complicato e il manuale purtroppo non aiuta più di tanto.

Graficamente è nello standard 8-Bit di quegli anni, ma, ad esempio, la versione MSX ed Electron hanno una grafica migliore della strumentazione e quella del mondo esterno è più nitida, pulita e veloce.

Per gli amanti della simulazione di volo al 100% questa rappresenta senza alcun dubbio la miglior implementazione del realismo.

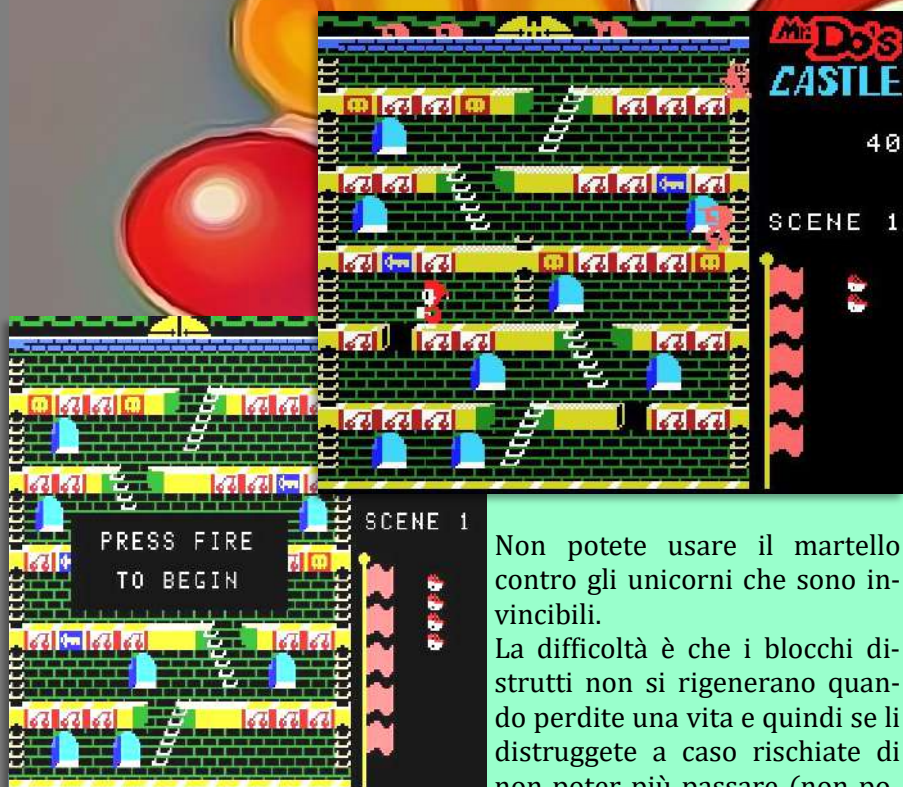
Il difetto è che è troppo difficile capire come decollare o atterrare.



I 16-Bit sono rappresentati solo dalla versione per Amiga che migliora esteticamente il gioco, ma lo rende di contro ancora più difficile perché vengono aggiunte delle operazioni prima del decollo.

Il controllo via mouse purtroppo lo rende più ingestibile anche se l'idea era buona. Provatelo, ma non aspettatevi qualcosa di meglio delle versioni a 8-Bit.

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and is surrounded by a variety of gaming hardware, including handheld consoles like the Game Boy and Game Boy Advance, and home consoles like the Atari 2600, PlayStation 2, and Xbox 360. The background is white, and the consoles are arranged in a circular pattern around the text.



Siete Mr. Do!, un pagliaccio con un martello che deve superare diversi castelli ciascuno dei quali è formato da una serie di piani collegati da scale, porte chiuse e una serie di blocchi da distruggere che hanno effetti diversi.

Ci sono anche degli unicorni che non vogliono che voi gironzolate per i loro castelli e faranno di tutto per eliminarvi. Per fermarli potete schiacciarli martellando un blocco di pietra quando questi sono esattamente di sotto.

Per passare da un castello ad un altro avete due modi: uccidendo tutti gli Unicorni presenti oppure distruggere tutti i blocchi con il disegno delle ciliegie.

Se martellate tre blocchi con il simbolo della chiave aprite una porta. Se date un colpo di martello sulla porta stordirete gli Unicorni che rilasciano una lettera che va presa per formare la parola EXTRA la quale vi darà una vita supplementare.

Se martellate due blocchi con il simbolo di un teschio cadranno tutti i blocchi intorno a voi e si creerà un ponte.

Non potete usare il martello contro gli unicorni che sono invincibili.

La difficoltà è che i blocchi distrutti non si rigenerano quando perdite una vita e quindi se li distruggete a caso rischiate di non poter più passare (non potete saltare). I nemici sono tanti, sono furbi e la stanza va studiata.

Sembra impossibile inizialmente, ma vedrete che dopo un po' di partite le cose cambiano in meglio.

Provato e riprovato varie volte, ma è molto arduo superare la prima stanza. Per il resto molto bello sia come grafica e come sonoro.

Gold

1984, PARKER BROTHERS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Come dice il suo nome è una corsa che si svolge in un percorso tipico di un safari con tanti animali selvaggi che improvvisamente sbucano fuori dalla foresta che possono rovinare la vostra corsa per un incidente.

Anche il carburante non è infinito e di tanto in tanto dovrete fermarvi a fare benzina presso le stazioni di benzina e se non pagate nulla come denaro, lo pagate invece come tempo per terminare la gara.

Come tutte le corse dovete arrivare al traguardo facendo il tempo minore e non perderne troppo tra incidenti e fermate per fare carburante.

Riuscirete a terminare la gara nel più breve tempo possibile?



Oltre che gli animali da evitare e suonando il clacson per spaventarli ci sono delle auto e vari oggetti che dovete evitare.

Bellissima la grafica già dalla schermata del titolo e poi anche in corsa. Buon audio.



tecipare ad un campionato.

Un'altra regola da sapere è che quando garegiate con qualcuno quello con la pallina più indietro di tutti gli altri concorrenti la deve battere fino a quando non riesce a superare un avversario e lo farà fino a quando non ci riesce. Questo però vi porta a punteggi "+" e non va bene.

La visuale è dall'alto e la visuale in terza persona serve solo per battere la pallina.

Dalla schermata del titolo mi aspettavo un bel gioco di guida e infatti lo è stato. Ottima grafica, buon sonoro e anche la giocabilità grazie alla fluidità di scorrimento.

I giochi del Golf sono sempre molto belli qualunque sia la piattaforma sui quali li giocate. Molto spesso sono intuitivi e non richiedono uno studio particolare del manuale o del libretto delle istruzioni se non per capire come funziona il punteggio che è tutto particolare rispetto ad altri sport.

Brevemente nel golf vince chi ha un punteggio negativo perché mettendo la pallina in buca con meno tiri possibili avete un punteggio con il segno "-" davanti al numero dei tiri. Più alto è il numero con questo segno e più facile sarà vincere.

Ogni buca delle 18 disponibili in una gara normale sono contrassegnate da un numero "PAR" che indica quanti tiri dovete fare per mettere la pallina in buca.

In questo gioco potete fare pratica, due tipi di gare singole o par-

Amo i giochi del golf e questo è veramente fatto bene. Bisogna fare pratica con il sistema di lancio anche se il computer vi farà odiare il golf perché non sbaglia un colpo.

Gold

1988, SEGA

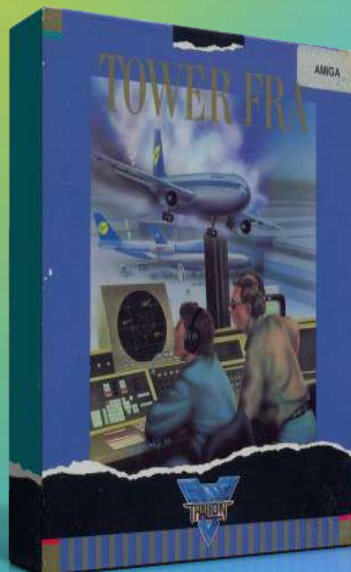
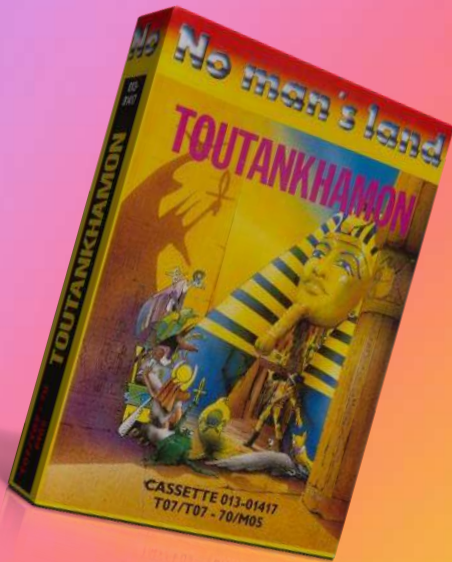
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9

Gold

1990, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Bomberman C64

Bomberman C64

SARACEN



Project Quest



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text is overlaid on the image in a bold, red, sans-serif font with a slight drop shadow.

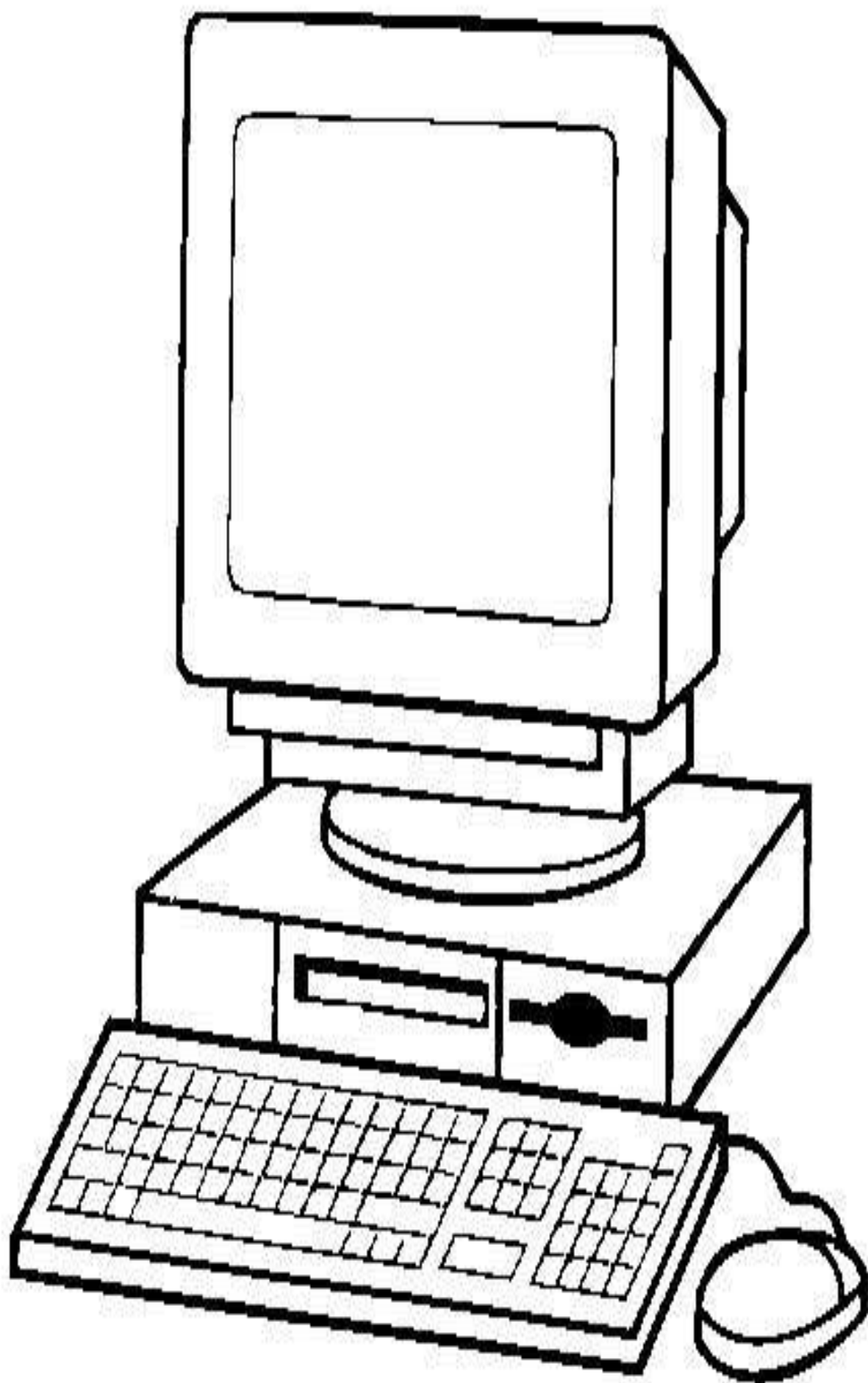
Multimedia

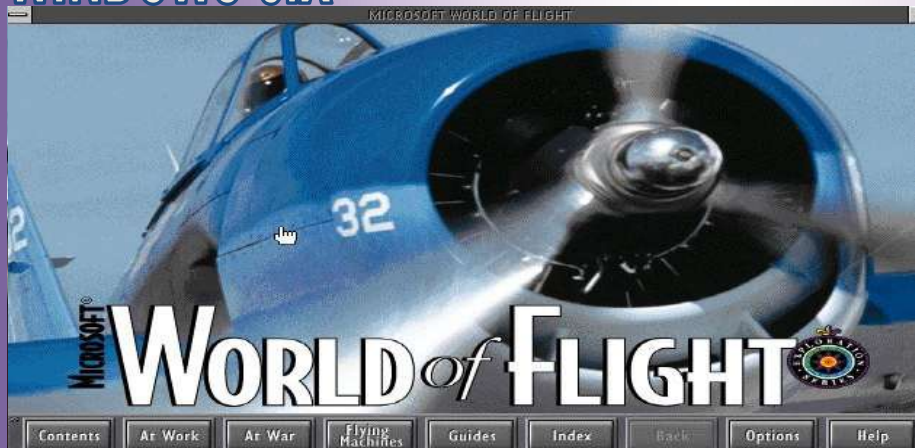
Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





Un CD-ROM multimediale per Windows 3.x dedicato al mondo del volo coprendo una vasta gamma di argomenti che vanno praticamente dal primo volo fino al 1995.

Gli argomenti trattati sono così vasti che purtroppo non basterebbero 10 pagine di recensione, quindi vi do un'infarinatura di quello che potete fare con questo

tutta la visita guidata sarà vista e analizzata dal punto di vista meccanico.

Questa è un'opzione che permette di esplorare l'enciclopedia in modo incrociato, quindi passare da un argomento all'altro cliccando semplicemente su alcune parti di testo o anche cliccando su una qualunque immagine o parte dell'argomento per ritrovarsi da tutt'altra parte.

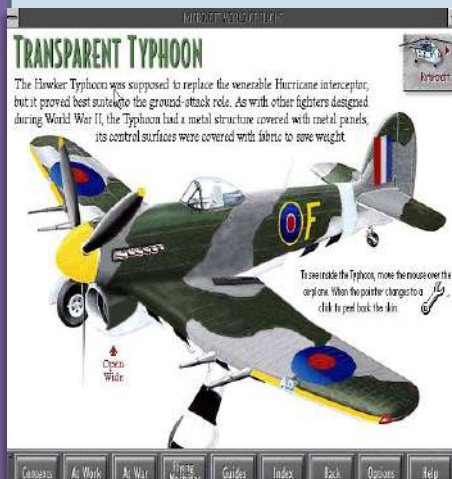
In pratica potete godervi tutte le informazioni in tutti i modi che volete senza nessuna restrizione.

Il menu, ad esempio, "At War" raccoglie i velivoli impiegati durante la prima e la seconda guerra mondiale, l'era dei jet e quella dei mezzi moderni.

Ogni sezione è vasta e copre ogni possibile situazione con immagini, suoni, effetti video che rendono

prodotto.

Con Microsoft World of Flight sarà possibile vedere il primo volo in assoluto oppure vedere come si assembla un Boeing 747 e leggere anche tutto quello che lo riguarda. C'è anche un "Come è fatto?" che spiega come funzionano certe cose in questo mondo del volo ed è molto bello perché c'è un po' di umorismo che manca nella maggior parte delle Enciclopedie.



prodotto.

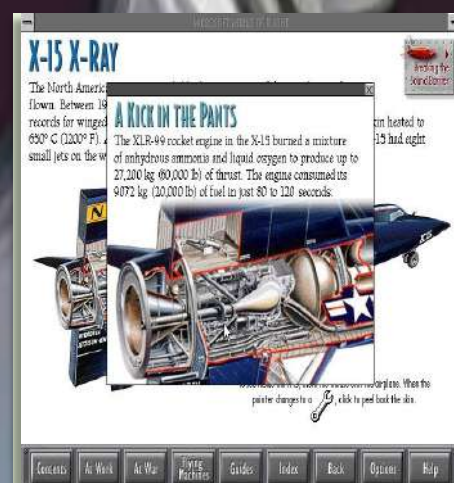
La pagina principale permette di vedere il volo militare, il volo commerciale e le macchine del volo. Poi è possibile analizzare tutti gli argomenti da una pagina che li raccoglie in ordine alfabetico oppure visitare l'opera attraverso una visita guidata grazie a otto persone virtuali specializzate in un mestiere di questo mondo del volo.

Quindi se scegliete "Laura" che di mestiere fa l'istruttrice di volo, la visita sarà vista dal suo lavoro, quindi tutte le notizie, le informazioni, immagini, video saranno relative dal suo punto di vista. Se scegliete invece un meccanico,



questa enciclopedia così complessa che forse non c'è modo di scoprirla tutta.

Chi volesse scoprire chi è Amelia Earhart con questo programma lo potrà fare in modo molto dettagliato e con immagini e video storici dell'epoca. Quindi contenuti davvero unici, specifici per questo



Un prodotto senza difetti con così tanti argomenti ben descritti, ben visualizzati in ogni modo possibile immaginabile che è meglio di sfogliare un libro.

L'unico difetto, se si vuole chiamarlo così, è che il prodotto è solo in Inglese e forse qualcuno potrebbe non capire quel po' di quell'umorismo presente.

Qualità delle immagini, dei video e dell'audio superlativa.



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Game Over II	COMMERCIALE	Il vero nome di questo gioco è Phantis, ma è conosciuto anche come Game Over II perché il primo Game Over, prodotto dallo stesso studio, ha avuto un buon successo e la versione spagnola è stata chiamata Game Over II.
4 Soccer Simulators	COMMERCIALE	Inizialmente era in sviluppo da Simon Nicol e Said Hassan insieme a Codemasters, ma fu cancellato e lo sviluppo passò ad un nuovo gruppo per fare una versione migliore.
Bill Elliott's NASCAR Challenge	COMMERCIALE	Ha un noioso sistema di protezione che occupava ben 4 pagine. In questo libretto le immagini dei tracciati avevano un numero. Quando lanciate il gioco, appare un numero sullo schermo e poi va confrontato con quello del libretto e selezionare la pista corrispondente. Questo libretto era anche illeggibile perché le pagine erano rosse con il testo scritto in nero con conseguenza di grandi mal di testa e quindi imparare un nuovo sistema di lettura che non provocasse queste spiacevoli situazioni.
Final Fight	COMMERCIALE	Le versioni per Computer includono un'immagine della figlia di Mayor legata con la biancheria intima durante la sequenza introduttiva. Le bande criminali femminili non sono state portate nelle conversioni per Computer. Nella versione NES sono state rimpiazzate da gruppi maschili. Appaiono invece in alcune rare conversioni con vestiti modificati. Sono presenti invece nella conversione Sega CD con la forma originale. La versione Arcade Giapponese non ha censure come le versioni Americane ed Europee e seppure la versione CD Americana sia molto fedele, ha comunque delle differenze: le ragazze punk hanno dei vestiti leggermente più lunghi. E' stato rimosso il sangue. Jessica nell'introduzione ha un vestito rosso (nell'originale Giapponese veniva strappato). Il nome di Damnd fu cambiato in Trasher, il nome di Sodom fu cambiato in Katana; la scritta "SEXY" di un graffiti è stata rimossa e sono state anche rimosse tutte le citazioni su "birra" e "whisky".

COSA SUCCEDDEVA NEGLI ANNI 80?

DATA	EVENTI	
1980	Commodore rilascia l'home computer VIC-20 come successore del personal computer Commodore PET. Destinato ad essere un'alternativa meno costosa al PET, il VIC-20 ebbe un grande successo, diventando il primo computer a vendere più di un milione di unità. Commodore ha persino usato la star televisiva di Star Trek William Shatner nelle pubblicità.	
1980	Seagate Technology crea la prima unità disco rigido per microcomputer, l'ST506. Il disco conteneva 5 megabyte di dati, cinque volte di più di un floppy disk standard, e si adattava allo spazio di un'unità floppy disk.	
1980	Questo piccolo computer domestico è disponibile nel Regno Unito come kit per £79 o pre-assemblato per £99. All'interno c'era un microprocessore Z80 e un interprete del linguaggio BASIC incorporato. L'output è stato visualizzato sullo schermo della TV di casa dell'utente tramite l'uso di un adattatore. In Gran Bretagna ne furono venduti circa 50.000, principalmente ad hobbisti, e inizialmente c'era una lunga lista d'attesa per il sistema.	
1981	Sony introduce le prime unità floppy e dischetti da 3 ½ pollici nel 1981. La prima azienda significativa ad adottare il floppy da 3 ½ pollici per uso generale è stata Hewlett-Packard nel 1982, un evento che è stato fondamentale per stabilire lo slancio per il formato e che lo ha aiutato a prevalere sugli altri contendenti per lo standard microfloppy, inclusi i formati da 3 pollici, 3 ¼ pollici e 3,9 pollici.	

RECENSIONI #147

Bomberman C64 (2007, Commodore 64)
Game Over II (1987, Commodore 64)
Fantome (1988, Amstrad CPC)
11-A-Side Soccer (1988, ZX Spectrum)
Mobile Suit Gundam Z (1986, Sharp X1)
Astro Blast (1982, TRS-80 CoCo)
FM 1-2-3 (1994, MSX2)
Saracen (1987, Apple II)
Grand Prix Circus 2 (1992, PC-98)
Formula X (1992, X68000)
Bill Elliott's Nascar Challenge (1992, Macintosh)
T-Rex 64 (2022, Commodore 64)
Project Quest (2022, Amiga 1200 / CD32)

Flight Path 737 (1984)
Tower FRA (1990, Amiga)
Tracon (1989, DOS)
Final Fight (parte 2: Commenti)
Mr. Do!s Castle (1984, ColecoVision)
Safari Race (1988, SEGA)
Golfmania (1990, SEGA)
Microsoft World of Fligth (1995, Windows 3.x)

LE ALTRE VERSIONI

Game Over II

PC Booter, ZX Spectrum, MSX (1987, Dinamic)
Amstrad CPC (1988, Imagine)
Atari ST (1988, Electronic Arts)

4 Soccer Simulators: 11-A-Side Soccer

DOS, Commodore 64 (1988, Codemasters)
Amstrad CPC (1989, Codemasters)

Mobile Suit Gundam Z

PC-88 (1986, Bandai)

Astro Blast

Dragon 32/64 (1982, Dragon Data)

Saracen

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1987, U.S. Gold)
Atari 8-Bit, Commodore 64 (1987, DataSoft)

Bill Elliott's Nascar Challenge

DOS, Amiga, NES (1991, Konami)

Flight Path 737

Commodore 64, Vic-20, Amstrad CPC (1984, Anirog)
ZX Spectrum, MSX, Commodore 16/Plus 4 (1985, Anirog)
Electron (1986, Anirog)
Amiga (1988, Anco)

Final Fight

Arcade (1989, Capcom)
Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1991, U.S. Gold)
SNES (1991, Capcom)
Sharp X68000 (1992, Capcom)
Sega CD (1993, SEGA)
J2ME (2006, Capcom Mobile)
iPhone (2011, Capcom Mobile)

Mr. Do!s Castle

Arcade (1983, Universal)
Atari 8-Bit, Commodore 64, Atari 5200, Atari 2600 (1984, Parker Brothers)
MSX (1984, Sony Corporation)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight C64 (146)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)

Indice Ripescaggi

Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105)
Star Cruiser (122)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

acorn  electron

ME & MY MICRO

